

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平4-338477

(43) 公開日 平成4年(1992)11月25日

(51) Int.Cl. ⁵	識別記号	庁内整理番号	F I	技術表示箇所
A 6 3 F 7/02	3 3 7	8804-2C		
B 4 1 M 5/26				
B 4 2 D 15/10	5 0 1 A	9111-2C		
		6956-2H	B 4 1 M 5/18	B
		6956-2H		1 0 1 A

審査請求 未請求 請求項の数 8 (全 8 頁) 最終頁に続く

(21) 出願番号 特願平3-141100

(22) 出願日 平成3年(1991)5月15日

(71) 出願人 591017630

ナダ電子株式会社

神戸市東灘区深江北町4丁目13番28号

(72) 発明者 米山 隆

神戸市東灘区深江北町4丁目13番28号 ナ

ダ電子株式会社内

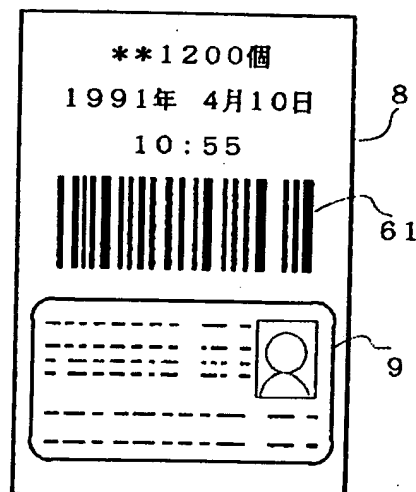
(74) 代理人 弁理士 高良 尚志

(54) 【発明の名称】 遊技媒体量記録方法

(57) 【要約】

【目的】 複数回の遊技媒体の合計量を遊技者が何時でも確認し得、且つ複数回記録によるトラブル発生を防止することができる態様で記録媒体に記録し、而も必要に応じてその記録媒体を繰り返し使用し得る。

【構成】 直前の熱処理態様により室温における光学的性質が可逆的に変更される記録カード8に、第1回遊技のパチンコ球数、そのデータを含むバーコード63、日付、時刻及び自動車運転免許証画像9をサーマルヘッドにより書き込む。第2回以降の球数は、その都度、バーコード63から読み取った前回迄の合計球数に加算し、球数及びバーコード63を書き換える。景品に交換する場合は、バーコード63から合計球数を読み取り、サーマルヘッドにより球数、日付、時刻、バーコード及び自動車運転免許証画像9を消去する。



【特許請求の範囲】

【請求項1】直前の熱処理態様により室温における光学的性質が可逆的に変更される感熱記録部を備えてなる記録媒体に遊技媒体量を記録する方法であって、前記記録媒体に、遊技媒体量視覚情報、本人確認情報及び遊技媒体量コード情報を書き込むステップと、遊技媒体量コード情報を、その遊技媒体量コード情報に対応する遊技媒体量と増減されるべき遊技媒体量との和又は差に対応する新たな遊技媒体量コード情報に書き換えると共に、書き込まれている遊技媒体量視覚情報を必要に応じ消去した後、前記の新たな遊技媒体量視覚情報を記録媒体に書き込むステップとを有してなり、前記遊技媒体量視覚情報、本人確認情報及び遊技媒体量コード情報は前記感熱記録部に感熱記録することを特徴とする遊技媒体量記録方法。

【請求項2】上記記録媒体が感熱記録部及び別の可逆的記録が可能な可逆記録部を備えており、遊技媒体量視覚情報及び本人確認情報は感熱記録部に感熱記録し、遊技媒体量コード情報は前記可逆記録部に記録する請求項1記載の遊技媒体量記録方法。

【請求項3】上記可逆記録部として磁氣的記録が可能な磁気記録部を有し、その磁気記録部に上記遊技媒体量コード情報を磁氣的コードにより記録する請求項2記載の遊技媒体量記録方法。

【請求項4】複数回に互る遊技媒体量にそれぞれ対応する複数の遊技媒体量視覚情報が記録媒体に記録される請求項1、請求項2又は請求項3記載の遊技媒体量記録方法。

【請求項5】直前の熱処理態様により室温における光学的性質が可逆的に変更される感熱記録部を備えてなる記録媒体に遊技媒体量を記録する方法であって、前記記録媒体に、本人確認情報及び口座コード情報を書き込み、口座コード情報に対応する口座を記憶装置に設けるステップと、口座コード情報に対応する口座に遊技媒体量を記憶させると共に、前記記録媒体に遊技媒体量視覚情報を書き込むステップと、書き込まれている遊技媒体量視覚情報を必要に応じ消去した後、口座コード情報に対応する口座に記憶された遊技媒体量と増減されるべき遊技媒体量との和又は差に対応する新たな遊技媒体量視覚情報を記録媒体に書き込むと共に、その口座に遊技媒体量の増減を記憶させるステップとを有してなり、前記遊技媒体量視覚情報、本人確認情報及び口座コード情報は前記感熱記録部に感熱記録することを特徴とする遊技媒体量記録方法。

【請求項6】上記記録媒体が感熱記録部及び別の可逆的記録が可能な可逆記録部を備えており、遊技媒体量視覚情報及び本人確認情報は感熱記録部に感熱記録し、口座コード情報は前記可逆記録部に記録する請求項5記載の遊技媒体量記録方法。

【請求項7】上記可逆記録部として磁氣的記録が可能な

磁気記録部を有し、その磁気記録部に上記口座コード情報を磁氣的コードにより記録する請求項6記載の遊技媒体量記録方法。

【請求項8】複数回に互る遊技媒体量にそれぞれ対応する複数の遊技媒体量視覚情報が記録媒体に記録される請求項5、請求項6又は請求項7記載の遊技媒体量記録方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

10 【産業上の利用分野】本発明は、複数回に互るコインやパチンコ球等の遊技媒体の合計量を一つの記録媒体に記録するための遊技媒体量記録方法に関する。

【0002】

【従来の技術及び解決しようとする課題】コインやパチンコ球等の遊技媒体の量を記録する記録媒体を繰り返し使用する技術として、表面を透明カバーで覆い、裏面側には磁性材料を固定し、内部に磁性粉末を収容した磁性粉末収容部を磁気カードに設け、遊技媒体量を、磁気コードで記録すると共に磁性粉末収容部の裏面側の磁性材料を数字の形状に磁化することにより視覚的に表示し、遊技者がそれを確認し得るようにするものが知られている。この技術では、磁気コードの消去及び磁性粉末収容部の裏面側の磁性材料の消磁により、磁気カードの繰り返し使用が可能である。また、1回の遊技により取得し得る遊技媒体の量に制限がある場合や、遊技者が一旦取得した遊技媒体を清算してその量を記録媒体に記録した後、再度遊技を行う場合などにおいて、複数回に互るコインやパチンコ球等の遊技媒体の量を、その都度書き換えて記録することも可能である。

30 【0003】しかし、数日に互る複数回の遊技により加算され、また景品交換により減算された遊技媒体量を同一のカードに記録するような場合は、盗難やデータ改ざん等のトラブルの原因ともなり得る。それを防ぐため顔写真等の本人確認情報をカードへの記録に加えることが考えられるが、磁性粉末によって顔写真の画像を描くことはほとんど不可能である。そのため上述のような従来の技術では、紙等にプリントされた写真を磁気カードと透明プラスチックカバーとの間にラミネートすることなどが必要となり、作成に大きな手間及びコストを要する。またそのような態様の場合、1枚のカードを遊技者1名の専用とせざる得ず、多数の遊技者に対し繰り返して利用することができないので、コスト上の問題を更に大きくする。

40 【0004】本発明は、従来技術に存した上記のような問題点に鑑み行われたものであって、その目的とするところは、遊技による加算や景品交換等による減算が複数回に互る場合に、遊技媒体の量を遊技者が直接読取って何時でも確認することができ、且つ複数回記録によるトラブル発生を防止することができるような態様で記録媒体に記録し得、而も必要に応じ記録媒体を繰り返して利

用することができる遊技媒体量記録方法を提供することにある。

【0005】

【課題を解決するための手段】上記目的を達成するために、本発明の遊技媒体量記録方法は、直前の熱処理態様により室温における光学的性質が可逆的に変更される感熱記録部を備えてなる記録媒体に遊技媒体量を記録する方法であって、前記記録媒体に、遊技媒体量視覚情報、本人確認情報及び遊技媒体量コード情報を書き込むステップと、遊技媒体量コード情報を、その遊技媒体量コード情報に対応する遊技媒体量と増減されるべき遊技媒体量との和又は差に対応する新たな遊技媒体量コード情報に書き換えると共に、書き込まれている遊技媒体量視覚情報を必要に応じ消去した後、前記の新たな遊技媒体量視覚情報を記録媒体に書き込むステップとを有してなり、前記遊技媒体量視覚情報、本人確認情報及び遊技媒体量コード情報は前記感熱記録部に感熱記録するものとしている。

【0006】上記記録媒体が感熱記録部のほかに別の可逆的記録が可能な可逆記録部を備えており、遊技媒体量視覚情報及び本人確認情報は感熱記録部に感熱記録し、遊技媒体量コード情報は前記可逆記録部に記録するものとしてもよい。また上記可逆記録部として磁氣的記録が可能な磁気記録部を有し、その磁気記録部に上記遊技媒体量コード情報を磁氣的コードにより記録するものとしてもよい。

【0007】また複数回に互る遊技媒体量にそれぞれ対応する遊技媒体量視覚情報が記録媒体に記録されるものとするにより、遊技媒体量の増減の経過を遊技者が直接読取って何時でも確認することができる。

【0008】本発明の別の遊技媒体量記録方法は、直前の熱処理態様により室温における光学的性質が可逆的に変更される感熱記録部を備えてなる記録媒体に遊技媒体量を記録する方法であって、前記記録媒体に、本人確認情報及び口座コード情報を書き込み、口座コード情報に対応する口座を記憶装置に設けるステップと、口座コード情報に対応する口座に遊技媒体量を記憶させると共に、前記記録媒体に遊技媒体量視覚情報を書き込むステップと、書き込まれている遊技媒体量視覚情報を必要に応じ消去した後、口座コード情報に対応する口座に記憶された遊技媒体量と増減されるべき遊技媒体量との和又は差に対応する新たな遊技媒体量視覚情報を記録媒体に書き込むと共に、その口座に遊技媒体量の増減を記憶させるステップとを有してなり、前記遊技媒体量視覚情報、本人確認情報及び口座コード情報は前記感熱記録部に感熱記録するものとしている。

【0009】上記記録媒体が感熱記録部のほかに別の可逆的記録が可能な可逆記録部を備えており、遊技媒体量視覚情報及び本人確認情報は感熱記録部に感熱記録し、口座コード情報は前記可逆記録部に記録するものとして

もよい。また上記可逆記録部として磁氣的記録が可能な磁気記録部を有し、その磁気記録部に上記口座コード情報を磁氣的コードにより記録するものとしてもよい。

【0010】また複数回に互る遊技媒体量にそれぞれ対応する遊技媒体量視覚情報が記録媒体に記録されるものとするにより、遊技媒体量の増減の経過を遊技者が直接読取って何時でも確認することができる。

【0011】本明細書において、遊技媒体量視覚情報とは、視覚的に認識して遊技媒体量を把握することができる情報をいい、その主な例は、遊技媒体量を表わした文字である。遊技媒体量コード情報及び口座コード情報とは、読み取り機によって光学的に読み取ることができるバーコード等の光学的コードや読み取り機によって電磁的に読み取ることができる磁氣的コードを用いて遊技媒体量や口座を表わしたものをいう。

【0012】また本人確認情報の主な例としては、写真等の視覚的に直接本人を確認し得る画像情報や、免許証番号や身分証明証番号等の、免許証等を介して間接的に本人を確認し得る文字情報などが挙げられる。可逆記録部というのは、記録及びその消去を繰り返す行うことができる部分をいう。

【0013】

【作用】請求項1乃至4の発明では、まず、記録媒体の感熱記録部に1回目の獲得遊技媒体量に対応する遊技媒体量コード情報及び遊技媒体量視覚情報並びに本人確認情報を書き込む。遊技媒体量コード情報は、磁気記録部等の別の可逆記録部に書き込んでもよい。この状態で、遊技者は第1回の獲得遊技媒体量を遊技媒体量視覚情報から読取って確認することができる。一方、遊技店等、すなわち遊技管理者は、本人確認情報からその記録媒体の持ち主が本人か否かを確認し得ると共に、読取り機等によって合計遊技媒体量を遊技媒体量コード情報から読取り、景品交換又は次回の遊技媒体量の処理に利用できる。

【0014】2回目以降の獲得遊技媒体量や景品交換のために引き落とされる遊技媒体量の記録は、遊技媒体量コード情報を、その遊技媒体量コード情報に対応する遊技媒体量と増減されるべき遊技媒体量との和又は差に対応する新たな遊技媒体量コード情報に書き換えると共に、記録スペースがない場合は書き込まれている遊技媒体量視覚情報を必要に応じ消去した後、前記の新たな遊技媒体量視覚情報を記録媒体に書き込むことにより行う。複数回に互る遊技媒体量にそれぞれ対応する遊技媒体量視覚情報を記録媒体に記録することもできる。

【0015】この状態で、遊技者はその時点の合計遊技媒体量を視覚情報から読取って確認することができる。また複数回に互る遊技媒体量にそれぞれ対応する遊技媒体量視覚情報が記録されていれば、遊技媒体量増減の経過についても確認し得る。一方、遊技店等、すなわち遊技管理者は、本人確認情報から記録媒体の持ち主が本人

か否かを確認し得ると共に、読取り機等によってその時点の合計遊技媒体量を遊技媒体量コード情報から読取り、景品交換又は次回の遊技媒体量の処理に利用することができる。そして遊技媒体量コード情報、遊技媒体量視覚情報及び本人確認情報は、何れも消去することができるので、記録媒体を多数の遊技者に対し繰り返して利用することができる。

【0016】請求項5乃至8の発明では、まず、記録媒体の感熱記録部に本人確認情報及び口座コード情報を書き込む。口座コード情報は、磁気記録部等の別の可逆記録部に書き込んでよい。そして口座コード情報に対応する口座に1回目の獲得遊技媒体量を記憶させると共に、記録媒体の感熱記録部にそれに対応する遊技媒体量視覚情報を書き込む。

【0017】この状態で、遊技者は第1回の獲得遊技媒体量を遊技媒体量視覚情報から読取って確認することができる。一方、遊技店等、すなわち遊技管理者は、本人確認情報からその記録媒体の持ち主が本人か否かを確認し得ると共に、読取り機等によって読み取った口座コード情報から、その口座に記憶されている合計遊技媒体量を呼び出して景品交換又は次回の遊技媒体量の処理に利用できる。

【0018】2回目以降の獲得遊技媒体量や景品交換のために引き落とされる遊技媒体量の記録は、読取り機等によって読み取った口座コード情報からその口座に記憶されている合計遊技媒体量を呼び出し、記録スペースがない場合は書き込まれている遊技媒体量視覚情報を必要に応じて消去した後、前記合計遊技媒体量と増減されるべき遊技媒体量との和又は差に対応する新たな遊技媒体量視覚情報を記録媒体に書き込むと共に、前記口座にその遊技媒体量の増減を記憶させることにより行う。複数回に亙る遊技媒体量にそれぞれ対応する遊技媒体量視覚情報を記録媒体に記録することもできる。

【0019】この状態で、遊技者はその時点の合計遊技媒体量を視覚情報から読取って確認することができる。また複数回に亙る遊技媒体量にそれぞれ対応する遊技媒体量視覚情報が記録されていれば、遊技媒体量増減の経過についても確認し得る。一方、遊技店等、すなわち遊技管理者は、本人確認情報から記録媒体の持ち主が本人か否かを確認し得ると共に、読取り機等によって読み取った口座コード情報から、その口座に記憶されているその時点の合計遊技媒体量を呼び出して景品交換又は次回の遊技媒体量の処理に利用できる。そして口座コード情報、遊技媒体量視覚情報及び本人確認情報は、何れも消去することができるので、記録媒体を多数の遊技者に対し繰り返して利用することができる。

【0020】

【実施例】本発明の実施例を、図面を参照しつつ説明する。図1乃至図7は、何れも本発明の1実施例についてのものである。遊技者が1回目の遊技を終了した後、獲

得したパチンコ球を図6に示されるようなパチンコ球計数機2のホッパ4に投入すると、球数が計数される。8は記録カードであって、表側の全面が感熱記録部となっている。

【0021】そして、パチンコ球計数機2における読み／書き部（図示を省略する。）において、図1に示される未使用状態の記録カード8における球数欄に第1回球数の数字「1200」を、日付欄に日付「1991 4 10」を、時刻欄に第1回計数の時刻「10 45」を、またバーコード用の空欄に日付及び球数等のデータに対応するバーコード61を、また本人確認用の空欄にパチンコ球計数機2におけるイメージスキャナ部において読み取られた遊技者の自動車運転免許証画像9を、それぞれサーマルヘッドにより書き込み、図3に示されるような状態とする。自動車運転免許証画像9には、写真のほか、文字の画像も含まれている。なお、遊技者の自動車運転免許証画像9の読み取り及び記録カードへの書き込みは、予め別に行うようにすることもできる。また免許証番号のみを書き込むようにしたり、その番号等の本人確認情報をバーコードの情報内容に加えるようにすることもできる。TVカメラ、電子スチルカメラ等を用いて本人の顔写真を書き込むこともできる。「年」、「月」、「日」、「個」、「：」などの文字・記号は予め印刷されているが、その都度サーマルヘッドにより書き込むことも可能である。

【0022】記録カード8の構造は、その模式的断面図を表す図2に示される。図2において、10はベース層、12は、ベース層10上に設けられた記録層、14は、記録層12を被覆保護するオーバーコート層である。ベース層10は、記録カード8の強度を保持するためのものであって、その材料としては、ポリエステル等の各種合成樹脂のほか様々な材料を採用することができる。またオーバーコート層14は、ポリエステルフィルムを始めとする透明なものとする。

【0023】記録層12は、直前の熱処理態様により室温における光学的性質が可逆的に変更される材料から構成されている。そのような材料の例としては、特開昭61-258853号公報に記載されているような、下限臨界共溶温度型（LCST）の相図を有する二成分系ブレンド物の少なくとも一方の成分を低重合体とする組成物が挙げられる。このLCST型二成分の例としては、フッ化ビニリデン系重合体とアクリル酸エステル系重合体の二成分や、フッ化ビニリデン系重合体とメタクリル酸エステル系重合体の二成分などを挙げる事ができる。

【0024】この材料で形成した記録層12は、熱可逆的な光透過率の変化により、室温での透明状態と一定温度以上での白色状態との間で可逆変化するものであり、一定温度以上における白色状態からの急冷操作によって、室温でも白色状態を維持できる。また、上記のよう

な材料の例として、第4回ノンインパクトプリンティング技術シンポジウム論文集[期日 昭和62年7月23・24日、会場 農協ホール、主催 電子写真学会]: 熱可逆性材料と記録特性(堀田吉彦、久保敬司)に報告されているように、樹脂中に有機低分子物質粒子が分散したものが挙げられる。

【0025】この材料で形成した記録層12は、室温での最大白濁状態から一定温度TRに加熱すると最大透明状態となり、それを室温迄冷却しても透明状態は維持される。また室温での透明状態からTRよりも高い温度であるTW以上に加熱すると最大透明状態と最大白濁状態の中間状態となり、これを室温に冷却すると元の白濁状態に戻るものである。そして以上の変化は可逆的に繰り返される。

【0026】上記のような材料からなる記録層12における必要な個所に、オーバーコート層14上からサーマルヘッドにより熱エネルギーを付与して所要の温度に加熱したり、熱エネルギーの付与を停止して急冷したり、熱エネルギーの付与を一定速度で低減させたりすることにより、記録層12の必要な個所を白色化あるいは白濁化させて文字やバーコード等を描き、それを書き換え、或はそれを消去することができる。記録層12への熱エネルギー付与は、サーマルヘッド以外の手段を用いることも勿論可能である。例えば、レーザ光を照射して記録層12を加熱するという手段も採り得る。

【0027】記録カード8におけるバーコード部の裏側は、透明であってもよく、記録層12の白色或は白濁色に対しコントラストの高い色であっても良い。また、球数、日付等の視覚情報の裏側は、記録層12の白色或は白濁色に対しコントラストの高い色であることが望ましい。バーコードや視覚情報の裏側の着色は、ベース層10自体を着色しても良く、ベース層10自体は透明にし、印刷により着色してもよい。

【0028】遊技者が2回目の遊技を終了した後、獲得したパチンコ球をパチンコ球計数機2のホッパ4に投入すると共に読み/書き部に第1回球数等が記録された記録カード8をセットすると、第2回の球数が計数されると共に前回の球数がバーコード61から読み取られ、それらの和が算出される。そして、図4に示されるように、球数欄及びバーコードを、それぞれ今回の合計球数に対応する数字「2167」及びバーコード62に書き換えると共に、時刻欄を第2回計数の時刻「1121」に書き換え、セットされた記録カード8のバーコード61から読み取られた日付が当日と異なる場合は、日付欄も書き換える。

【0029】5日後に遊技者が3回目の遊技を終了した後、獲得したパチンコ球をパチンコ球計数機2のホッパ4に投入すると共に読み/書き部に第1回及び第2回の合計球数等が記録された記録カード8をセットすると、第3回の球数が計数されると共に前回の合計球数がバー

コード62から読み取られ、それらの和が算出される。そして、図5に示されるように、合計球数欄及びバーコードを、それぞれ今回の合計球数に対応する数字「4380」及びバーコード63に書き換えると共に、日付欄の日及び時刻欄を第3回計数の日付「415」及び時刻「1330」に、それぞれ書き換える。

【0030】景品への交換は、勿論何時でも行い得る。何れにせよ遊技者は、記録カード8から、景品交換前に何時でも、第1回より当該回までの合計球数を読取って確認することができる。一方遊技管理者は、自動車運転免許証画像9から記録カード8の持ち主が本人か否かを常時確認し得るためさまざまなトラブルの発生を未然に防止することができる。

【0031】景品に交換する場合は、図7に示す景品数換算機20に記録カード8をセットする。景品数換算機20は、記録カード8に書き込まれているバーコード63から3回の計数による合計球数を読み取り、希望する景品に応じた景品数をディスプレイ22に表示する。景品への交換は、景品数に応じ人手により行うことは勿論、例えば景品数のデータを自動景品交換機に送って自動的に行うことも可能である。

【0032】記録カード8の使用を終了した場合は、サーマルヘッド等によりそのカード8における球数、日付、時刻、バーコード及び自動車運転免許証画像9の各個所を透明にして各データを消去し、図1に示されるような未使用状態に戻す。景品交換後必ず未使用状態に戻すこととすることもできるが、景品交換に利用した後、合計球数欄及びバーコードを、景品に応じた玉数を差し引いた球数に対応する数字及びバーコードにそれぞれ書き換えるものとすることもできる。また、記録カードの有効日を当日のみとすることもできる。

【0033】以上に説明した実施例ではパチンコ球のみを取り扱っているが、コインとパチンコ球などの別種の遊技媒体についての量を同一の記録媒体に記録することも可能である。また遊技媒体量、日付、時刻及び本人確認情報以外のメッセージを、印刷により固定的に又は感熱記録により可変的に表示することも勿論可能である。

【0034】図8乃至図11は、何れも本発明の別の実施例についてのものである。70は記録カードであって、図8、図10及び図11に示される表側の全面が感熱記録部となっており、図9に示される裏側に、磁気テープ72(磁気記録部)が固着されている。遊技者が1回目の遊技を終了した後、獲得したパチンコ球をパチンコ球計数機(図示を省略する。)のホッパに投入すると、球数が計数される。

【0035】そして、パチンコ球計数機における読み/書き部において、図8に示されるように、表側の年月日欄、時刻欄、球個数欄及び合計球個数欄にそれぞれ、「91.04.10」、「10:55」、「+1200個」及び「1200個」を、また本人確認欄にパチンコ球計数機における

イメージスキャナ部において読み取られた遊技者の自動車運転免許証画像74を、それぞれサーマルヘッドにより書き込む。また、磁気テープ72に、合計球個数に対応する磁気的コードを、パチンコ球計数機の読み/書き部における磁気ヘッドにより書き込む。

【0036】2回目以降の獲得球数又は景品交換球数の記録は、パチンコ球計数機の読み/書き部又は景品数換算機の読み/書き部において、図10に示されるように表側の年月日欄、時刻欄及び球個数欄に順次それぞれのデータを書き込み、その都度、合計球個数欄及び磁気テープ72の磁気的コードを書き換えることにより行われる。

【0037】表側の年月日欄、時刻欄及び球個数欄が詰まった後は、図11に示されるように、各データ欄を最上部から順次その都度消去した後、新たなデータを書き込み、且つ、合計球個数欄及び磁気テープ72の磁気的コードを書き換える。

【0038】図12及び図13は、何れも本発明の更に別の実施例についてのものである。80は記録カードであって、図12に示される表側の全面が感熱記録部となっており、遊技者が最初に獲得したパチンコ球をパチンコ球計数機82のホッパ84に投入すると、球数が計数されると共に、遊技者の上半身が、パチンコ球計数機82に接続されたカメラ86によって撮影される。

【0039】そして、パチンコ球計数機82における読み/書き部（図示を略す。）において、図12に示されるように、記録カード80の年月日欄、時刻欄、球個数欄及び合計数欄に各データをサーマルヘッドにより書き込むと共に、前記上半身の写真88及び口座コードに対応するバーコード90を、それぞれサーマルヘッドにより書き込み、更に、パチンコ球計数機82に接続された記憶装置92の、口座コードに対応する口座に、合計数を記憶させる。

【0040】写真88及びバーコード90の書き込みと、年月日、時刻、球個数及び合計数の書き込みとを別々の装置で行うことも勿論可能である。2回目以降の獲得球数又は景品交換球数の記録は、パチンコ球計数機82の読み/書き部又は景品数換算機94の読み/書き部において、図12に示されるように年月日欄、時刻欄、球個数欄及び合計数欄にそれぞれのデータを順次書き込み、その都度、バーコード90から読み取られた口座コードに対応する記憶装置92の口座に合計数を記憶させることにより行う。図13に示されるように、記憶装置92には景品数換算機94も接続されている。なお、記憶装置92の口座に、合計数以外に増減の経過を併せて記憶させることもできる。

【0041】

【発明の効果】請求項1乃至3の発明によれば、遊技者は複数回の獲得遊技媒体量と景品交換のために引き落とされた遊技媒体量の合計遊技媒体量を記録媒体における

遊技媒体量視覚情報から直接読取って何時でも確認することができ、一方遊技管理者は、本人確認情報から感熱記録媒体の持ち主が本人か否かを常時確認し得るためさまざまなトラブルの発生を未然に防止することができる。且つ必要に応じ多数の遊技者に対し同一記録媒体を繰り返して使用することができるのでコスト上も有利である。

【0042】請求項4の発明によれば、遊技者は複数回の獲得遊技媒体量や景品交換のために引き落とされた遊技媒体量の増減の経過についても確認し得るため、更に便利であり、トラブル発生防止に一層役立つ。

【0043】請求項5乃至7の発明によれば、遊技者は複数回の獲得遊技媒体量と景品交換のために引き落とされた遊技媒体量の合計遊技媒体量を記録媒体における遊技媒体量視覚情報から直接読取って何時でも確認することができ、一方遊技管理者は、本人確認情報から感熱記録媒体の持ち主が本人か否かを常時確認し得るためさまざまなトラブルの発生を未然に防止することができる。且つ必要に応じ多数の遊技者に対し同一記録媒体を繰り返して使用することができるのでコスト上も有利である。

【0044】請求項8の発明によれば、遊技者は複数回の獲得遊技媒体量や景品交換のために引き落とされた遊技媒体量の増減の経過についても確認し得るため、更に便利であり、トラブル発生防止に一層役立つ。

【図面の簡単な説明】

【図1】球数記録カードの正面図である。

【図2】球数記録カードの正面図である。

【図3】球数記録カードの正面図である。

【図4】球数記録カードの正面図である。

【図5】球数記録カードの正面図である。

【図6】パチンコ球計数機の概略図である。

【図7】景品数換算機の概略図である。

【図8】球数記録カードの正面図である。

【図9】球数記録カードの背面図である。

【図10】球数記録カードの正面図である。

【図11】球数記録カードの正面図である。

【図12】球数記録カードの正面図である。

【図13】パチンコ球計数機、景品数換算機、カメラ及び記憶装置の概略図である。

【符合の説明】

2 パチンコ球計数機

11

12

- 8 記録カード
- 9 自動車運転免許証画像
- 10 ベース層
- 12 記録層
- 14 オーバーコート層
- 20 景品数換算機
- 61 バーコード
- 62 バーコード
- 63 バーコード
- 70 記録カード

- 72 磁気テープ
- 74 自動車運転免許証画像
- 80 記録カード
- 82 パチンコ球計数機
- 86 カメラ
- 88 写真
- 90 バーコード
- 92 記憶装置
- 94 景品数換算機

10

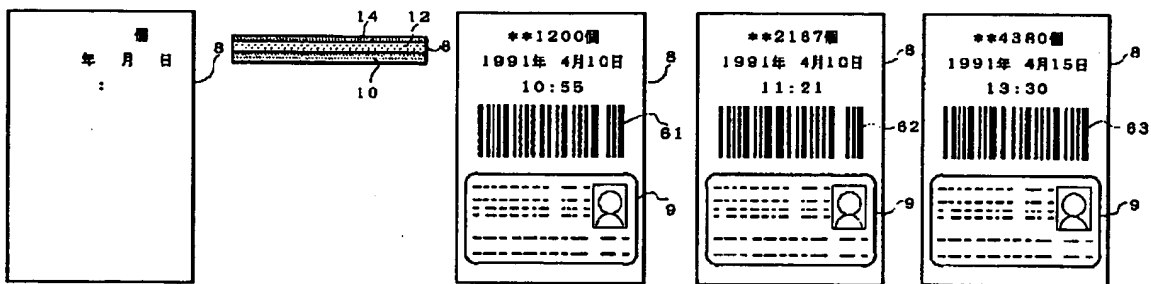
【図1】

【図2】

【図3】

【図4】

【図5】



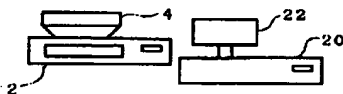
【図6】

【図7】

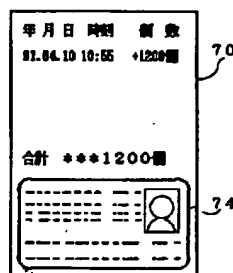
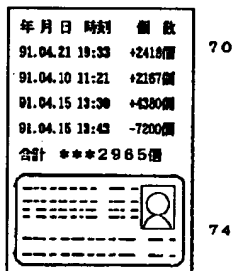
【図8】

【図9】

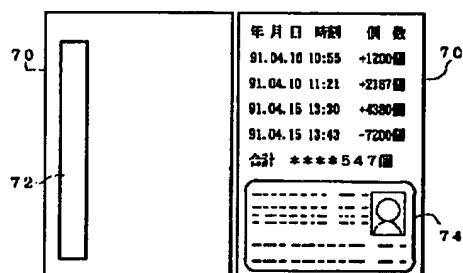
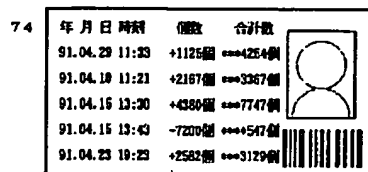
【図10】



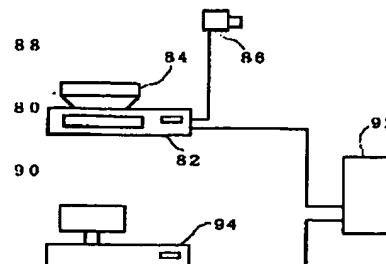
【図11】



【図12】



【図13】



フロントページの続き

(51) Int. Cl.⁵

G 0 7 F 7/08

識別記号

庁内整理番号

F I

技術表示箇所

8818-3E

G 0 7 F 7/08

L

8818-3E

J

8818-3E

S

(19)



JAPANESE PATENT OFFICE

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11) Publication number: **04338477 A**

(43) Date of publication of application: **25 . 11 . 92**

(51) Int. Cl. **A63F 7/02**
B41M 5/26
B42D 15/10
G07F 7/08

(21) Application number: **03141100**

(71) Applicant: **NADA DENSHI KK**

(22) Date of filing: **15 . 05 . 91**

(72) Inventor: **YONEYAMA TAKASHI**

(54) GAME MEDIUM AMOUNT RECORDING METHOD

(57) Abstract:

PURPOSE: To enable a record medium to be recorded and repetitively used, if necessary, in a mode that the total amount of mediums in a plurality of games can be confirmed at any time by a player and troubles due to a plurality of records can be prevented.

CONSTITUTION: The number of pinballs in the first game, a bar code 63 including the data, date, time and image 9 of driving license of automobile are written by a thermal head in a record card 8 having the optical property in the room temperature altered reversibly by a just previous heat treatment mode. The number of balls in and after the second game is added every time to the total number of balls previously read from the bar code 63 to rewrite the number of balls and bar cords 63. When the balls are exchanged for a premium, the total number of balls is read from the bar code 63 and the number of balls, date, time, bar code and image 9 of driving license of automobile are erased by the thermal head.

COPYRIGHT: (C)1992,JPO&Japio

